

清泉女子大学人文科学研究所紀要 第38号 2017年3月

Roald Dahl 作 *The BFG* の 映像作品に関する考察

笹 田 裕 子

要旨 *The BFG* (1982) は、子ども読者を対象としたライトファンタジーの作家として知られる Roald Dahl (1916–1990) の代表作の1つである。孤児の少女 Sophie と BFG (Big Friendly Giant の略) という名の巨人との交流を描くこの作品は、献辞にも明記されているように、Dahl の亡き娘 Olivia へ捧げられたものである。Dahl の児童文学作品としては稀なことだが、〈よい〉大人が登場すること、大人と子どもの良好な関係が描かれていることから、*The BFG* は *Matilda* (1988) と同様、子ども読者のみならず大人読者にも好評を博している。

この作品は、これまでに2回映像化されている。最初の映像化は、イギリスのアニメーション作家 Brian Cosgrove (1934–) によるアニメーション作品 *Roald Dahl's The BFG: Big Friendly Giant* (1989) で、クリスマスに ITV で放映された。次が、Steven Spielberg (1946–) が監督を務めた実写映画 *The BFG* (2016) である。

本稿では、この2本の映像作品を題材に、Quentin Blake (1932–) の挿し絵が付された原作にも言及しながら、BFG を含む巨人の造型、巨人国や夢の国といった別世界の造型、巨人国の飲料 Froboscottle の表現方法、この作品に内包される擬似父娘関係の描かれ方などに関する分析を通して、映像化によるファンタジー作品の視覚化および架空の事物や〈目に見えぬもの〉の視覚化について考察する。

キーワード：ファンタジー、視覚化、映像化

A Study of the Film-Adaptation of Roald Dahl's *The BFG*

SASADA Hiroko

Abstract *The BFG* (1982) is one of the signature works by Roald Dahl (1916–1990), who is well known as a writer of light fantasy for children. This book, which describes the friendship between an orphan girl Sophie and a giant called BFG (Big Friendly Giant), is dedicated to his late daughter Olivia. Unusually for Dahl's children's fiction, *The BFG* is highly regarded both by child and adult readers possibly because the good adult character appears to build a healthy relationship

with the child protagonist.

This work has been made into a movie twice now: the first was *Roald Dahl's The BFG: The Big Friendly Giant* (1989), an animated film directed by British animator Brian Cosgrove (1934-), which was broadcasted on ITV at Christmas that same year; and the second is *The BFG* (2016), a live-action film directed by Steven Spielberg (1946-), which was released in the summer of 2016.

In this article, these two films are analysed with regard to the portrayal of BFG and other Giants, and the portrayal of other worlds such as the Giant Country or Dream Country, in addition to the description of Froboscottle (a drink in Giant Country), and the relationship between quasi-father and quasi-daughter, making reference to the original illustrated by Quentin Blake (1932-). Through the whole analysis, I shall focus on how fantasy is visualised, in particular the visualisation of imaginary things or the invisible.

Key words: fantasy, visualisation, film-adaptation

Roald Dahl (1890-1937) の *The BFG* (1982) は、Dahl が 1961 年出版の *James and the Giant Peach* 以降手がけた児童文学作品の 1 つである。子ども読者を対象とした Dahl のライトファンタジー作品は、主に、大逆転により最終的には〈弱者〉が幸福を手にするというフェアリーテイルズ的な筋から成り、大人は〈強者〉として〈弱者〉である子どもを虐げる〈悪い〉登場人物として描かれることが多いせい、子ども読者に絶賛される一方で大人の批評家からは酷評されてきたことは周知の事実である。だが、両親を亡くし孤児院で暮らす幼い少女 Sophie と BFG (Big Friendly Giant の略) という名の心優しい巨人との出遭いと交流を描く *The BFG* は、〈よい〉大人が登場することや大人と子どもの良好な関係が描かれていることなどから、*Matilda* (1988) と同様、子ども読者のみならず大人読者にも好評を博している、Dahl の児童文学作品としては稀有な作品であり、批評家からも代表作の 1 つとみなされている¹⁾。

The BFG は、これまで 2 度にわたり映像化されてきた。最初の映像作品は、イギリスのアニメーション作家 Brian Cosgrove (1934-) によるアニメーション *Roald Dahl's The BFG: Big Friendly Giant* (1989) で、クリスマスに ITV で放映された²⁾。次が、Steven Spielberg (1946-) が監督を手がけた実写映画 *The BFG* (2016) である³⁾。

本稿では、この 2 本の映像作品⁴⁾を題材に、Quentin Blake (1932-) の挿し絵が付された原作⁵⁾にも言及しながら、BFG を含む巨人の造型、巨人国や夢の国といった別世界の造型、巨人国の飲料水である Froboscottle の表現方法、この作品に内包される擬似父娘関係の描かれ方などに関する分析を通して、映

像化によるファンタジー作品の視覚化および架空の事物や〈目に見えぬもの〉の視覚化について考察する。

1. BFGの造型

*The BFG*に登場するGiant Countryでは、身長24フィート（約7メートル）のBFGは小柄な方であり、‘at least fifty feet tall with huge muscles’⁶⁾ すなわち少なくとも55フィート（約17メートル）という風に自分の倍以上もの体躯の他の巨人達からは‘Runt（おちび）’と呼ばれている⁷⁾。しかも、BFGは決して‘human beans（人間マメ）’⁸⁾を食べないため、Giant Countryでは蔑視されている。

BFGとBloodbottler, Fleshlumpeater, Manhunter, Bonecruncher, Childchewer, Meatdrinker, Gizzardgilder, Maidmasher, Butcher Boyという9人の巨人達⁹⁾の大きさの対比について、Blakeの挿し絵でも他の巨人はBFGの倍よりはるかに大きく見えるように描かれているが、この点はCosgroveのアニメーション版でもSpielbergの実写版でも同様である。これは、BFGに対する他の巨人達の優位性や恐ろしさを強調するためであると考えられる。本文にも、他の巨人達がBFGをからかうのに、BFGをまるでボールのように空中へ投げた後、互いに放り投げ合うという場面が描かれている。¹⁰⁾ このことから、じつは倍の大きさでは実行できないので、挿し絵や映像作品では適当な対比がなされているといえよう。さらに、実写版では、他の巨人達がBFGとは異なり残虐で粗野であることを強調するために、この場面で、巨人達が人間の世界から（おそらくは人間ごと）盗って来た何台かのトラック等の自動車を用いて斜面を滑り降りるという行動も加えている。しかも、そのうちの1台にはBFGが大急ぎで隠したSophieが乗っていることから、視聴者の焦燥感を煽る場面となっている。

穏やかで心優しいBFGと他の巨人達は、外見も異なっている。Blakeの挿し絵にも描かれているように、BFGは人間でもするようなシャツとベストとズボンというごく普通の服装をしている¹¹⁾。これに対して、他の巨人達は腰布をまとっただけである。常にその辺りの地面で寝転がっていて空腹を満たすことにしか興味のない巨人達は、住居内をきちんと住みやすく整え、人間の言葉（英語）も学びたいと考えているBFGとは対照的に描かれている。アニメーション版はほぼ原作に忠実だが、原作におけるBFG以外の巨人達の醜悪さについての描写がさらに誇張されている。9人の巨人達には鋭い牙や爪が生えていて、中には肌が灰色の者もあり、一様に腹部が膨れ上がった醜い体型である。大き

さ以外は人間と変わらないBFGとは異なり、その外見は明らかに人間離れしているといえよう。じつは実写版では、9人の巨人達の造型には全てコンピューターグラフィックス（CG）が用いられている¹²⁾。その服装はアニメーション版と同様原作で描かれているものに近く、粗野な性質も原作どおりだが、身体の大きさ以外は人間とほぼ変わらない外見をしている。

さらに、他の巨人とだけではなく、BFGと人間との大きさの対比も、この作品においては明確に描かれる必要がある。主人公のSophieはまだ幼い子どもなので、BFGの掌に乗るくらいの大きさだということが原作の描写にもBlakeの挿し絵にも明示されている¹³⁾。この分かりやすい対比は、アニメーション版でも実写版でも踏襲されている。実写版では、特にミニチュアの世界を駆使して、SophieやSophieの持ち物がBFGの住居の中でどれほど小さく見えるかを強調することで両者の大きさの相違を示している。例えば、原作ではBFGがある男の子の寝室から盗んでくる本¹⁴⁾は、映像作品ではSophieが人間界のベッドで読んでいた本に変更されているが、BFGがこの本を拾い上げる場面で、ちょうどこの巨人の親指の爪ほどの大きさしかないことが分かる。また、実写版では、視点も重要な役割を果たしている。BFG自身やその住居である洞窟の中の巨大な棚などの調度品を描くのに、下から上へと映し出される虫瞰図的な視点が用いられている。これは、三人称が用いられながらも終始Sophieの視点から描写される原作の語りが踏襲されているのである¹⁵⁾。

BFGがSophie以外の人間と接する場面でも、BFGの大きさを表現するための工夫が施されている。例えば、SophieとBFGが、子ども達が巨人達に狙われているという危機を知らせ、その御礼にQueenから王宮での朝食に招かれる場面では、BFGの食事風景は以下のように描かれている。

... Mr Tibbs suddenly realised that in order to serve the BFG at his twelve-foot-high-grandfather-clock table, he would have to climb to the top of one of the tall step-ladders. What's more, he must do it balancing a huge warm plate on the palm of one hand and holding a gigantic silver coffee-pot in the other. A normal man would have flinched at the thought of it. But good butlers never flinch ... At the top of the ladder, Mr Tibbs, balancing like an acrobat, poured the BFG's coffee and placed the enormous plate before him. On the plate there were eight eggs, twelve sausages, sixteen rashers of bacon and a heap of fried potatoes.¹⁶⁾

Lilliputで国王に招かれ食事をするGulliverを想起させる場面である¹⁷⁾。具体的

な事物や細かい数字を記述するのは、読者が正確に場面を想像する上で有用であり、分かりやすい記述を旨とする Dahl が多用する手法である。ここでも、大型振り子時計の高さが正確に「4メートル弱（12フィート）」と明記されていることから、この直前の場面で説明されているように、この高さの時計4台を脚として用い卓球台を支えて用意した¹⁸⁾、急ごしらえの巨人用の食卓の高さは、容易に推測することができる。さらに、Blake の挿し絵にも、食卓の外見や人間の給仕たちと BFG の対比が明示されている。また、それほどの高さがある食卓に立てかけられた梯子の天辺で冷静沈着に給仕をすることから、執事 Mr Tibbs の技量も伺い知れよう¹⁹⁾。

他の巨人や人間との対比によって示される大きさのみならず、BFG の外見は、アニメーションでも実写でも、原作に忠実に再現されている。痩身で顔が皺だらけだという以外に、髪形も Blake の挿し絵どおりである²⁰⁾。また、BFG の顔に比して大きな耳は、Sophie が ‘How could I miss them?’²¹⁾ と言っているように際立った特徴である。原作の第7章 ‘The Marvellous Ears’ で説明されているように、テントウムシの足音やアリ達のささやき声や星が奏でる音楽や植物の声まで聞こえるという、この世のあらゆる音をとらえる ‘very extra-usual ears’²²⁾ についても、アニメーション版・実写版共に原作とその挿し絵のとおり、目立つ大きな耳が描かれている。

2. 別世界の造型

The BFG には、人間が住む世界以外の別世界も描かれている。BFG が暮らす Giant Country と、BFG が夢を採集するために定期的に訪れる Dream Country である。

Giant Country については、‘the great yellow wasteland with its blue rocks and dead trees’²³⁾ と原作に描写されているとおり、アニメーション版でも実写版でも荒涼とした岩だらけの土地として再現されている。色彩は原作どおりというわけではなく、むしろ、それぞれ9人の巨人達の肌の色と調和のとれた色が用いられている。

もう1つの別世界である Dream Country の造型には、「夢」という〈目に見えぬもの〉の視覚化と関連があることから、どちらの映像作品においても CG の技術が寄与するところが多い。いずれの場合にも、目に見える「夢」は、自由自在に飛び回る光の玉として表現されている²⁴⁾。Sophie に大切な秘密として明かすように、BFG は優れた耳で夢の音を聞き取ることができ、夢を捕らえては保管して、人間の世界を訪れて夢を子ども達の窓辺から、長いトラン

ペットのような形をした吹き込み笛を使って吹き込むのである。じつは、この心優しい巨人は、うなされている子どもがいると放置することができない。最初に Sophie を見つけたのは、自分を見てドキドキしている心臓の音が BFG の耳にはまるで太鼓の音のように大きく聞こえたから²⁵⁾ だが、子ども達がどのような夢を見ているのかも聴きとることができる。BFG は、子ども達が眠っている間いつも楽しい夢を見ていられるようにしているのである²⁶⁾。

BFG は夢を集めるために、定期的に Dream Country を訪れる。

The land was flat and treeless and there seemed to be no colour in it at all.

Every minute, the mist became thicker. The air became colder still and everything became paler and paler until soon there was nothing but grey and white all around them. They were in a country of swirling mists and ghostly vapours. There was some sort of grass underfoot but it was not green. It was ashy grey. There was no sign of a living creature and no sound at all except for the soft thud of the BFG's footsteps as he hurtled on through the fog.²⁷⁾

上記の描写によると、生き物もない様子で木の一本も生えていなければ、灰色と白以外の色もない上に、静まりかえり寒々としていて、きわめて閑散とした場所のようである。だが、映像作品の Dream Country は、原作に大きな変更を加えて造型されている。

アニメーションでは、夢の放つ輝きで白い光に包まれた世界となっていて、そこへ至るには白い光の滝へ飛び込む必要がある。Sophie は慣れた調子で飛びこむ BFG に続くが、まるで無重力空間であるかのように、かるがると着地することができる²⁸⁾。しかも、夢を捕らえる際にも、原作と同じく BFG が 'Dream-catcher' と名づけた虫取り網のようなものを使用するが、BFG と Sophie はジャンプしたまま空中を自由に漂い、夢を追いかけるのである。実写版では、夜の闇にそびえ立つ夢を宿す樹が描かれ、その根元にある池に映る世界へ飛び込むと Dream Country へ行ることができる。様々な色の光の玉がちりばめられた樹を BFG と共に見つめるこの場面では、Sophie はその美しさに思わず感嘆の声を漏らす。夢の捕獲では、原作と同じく地面の上を走り回りつつ夢を追っている。

こうして捕獲された夢は、瓶づめにされて BFG の洞窟にある棚に大切にきちんと保管されている。BFG が夢を吹き込む際、すぐに使える状態にされているのである。BFG が用いる夢の粉の効果は、原作では、それを吹き込まれ

た者の様子から推測できるように描かれている。映像作品においても、アニメーション版・実写版共に、この点は原作に忠実に再現されていて、‘a golden phizzwizard’と呼ばれるような楽しい夢を吹き込まれた男の子が夢の中で空を飛ぶ様子や、‘trogglehumper’という名称からも推測されるような悪夢を吹き込まれた巨人が、Jackに脅えてうなされる様子が描かれている²⁹⁾。

3. Frobscottle と whizzpoppers

Frobscottleとは巨人国の炭酸飲料水で、原料となるのは、snozzcumberという巨大な野菜である。いずれもDahlの造語であることは言うまでもない³⁰⁾。

Snozzcumberは、非常に味が悪い野菜で、外見も原作によると以下のように描写されている。

The BFG flung open a massive cupboard and took out the weirdest-looking thing Sophie had ever seen. It was about half as long again as an ordinary man but was much thicker. It was as thick around its girth as a perambulator. It was black with white stripes along its length. And it was covered all over with coarse knobbles.³¹⁾

この野菜の名前は‘cucumber’からDahlが造り出した語だが、Blakeの挿し絵を見てもキュウリそっくりであることが分かる。アニメーション版では黒とオレンジの縞模様がついた巨大な野菜、実写版では原作どおりの黒と白の縞模様がついた巨大キュウリとして描かれているが、いずれも食欲をそそる外見であるとは思われない。

だが、この酷い味の野菜は、やはりGiant Country特有の飲料水を作るための材料となる。Frobscottleは、snozzcumberからは想像もつかないくらい美味な飲み物である。炭酸飲料であるFrobscottleには泡が立っているが、普通とは異なり、泡は上に立ち昇るのではなく下に降りてくる。通例とは逆に泡が動くFrobscottleという飲み物が提供するの「さかさま」である。この美味しい飲料水を飲んだ者は、‘whizzpopper’というガスを発生せずにはいられない。通例、げっぷよりも下品だとされることが、BFGに言わせると‘a sign of happiness’³²⁾とも言うべき素敵なおもてなしである。発射されると、まったく臭わないガスと共に身体が軽くなり、しばらくの間空中に浮いていられる。ここで提示されるのはタブーやぶりの楽しさであり、明らかに子ども読者を意識したものであるといえよう³³⁾。

アニメーション版でも実写版でも、この Froboscottle と whizzpopper の場面は、それぞれに楽しい描かれ方をしている。特にアニメーション版では、ここに視聴者から親しまれ絶賛された歌が挿入されている³⁴⁾。実写版では、BFG がまるでロケットが発射されるような様子で空中へ飛び上がり、whizzpopper の威力を表現している。

また、原作の BFG は、Sophie の制止にもかかわらず、素敵な音楽をお聞かせしたいと Queen の前で遠慮することなく whizzpopper を披露する³⁵⁾。これについては、アニメーション版でも実写版でも、BFG が王宮にも Froboscottle を持ち込み、Queen の前で whizzpopper を披露するという風にされている。特に実写版では、BFG は Queen への贈り物として Giant Country の名産である Froboscottle を持参したことになる。アニメーション版では、原作どおり、Queen が衝撃から立ち直るのに数秒を要しをながらも控え目に 'I prefer bagpipes'³⁶⁾ という感想を述べているが、実写版では、whizzpopper の場面がさらに誇張され、朝食の席に居合わせた Mr Tibbs や巨人退治に赴く將軍達や Queen の飼い犬達まで Froboscottle を御馳走になるため、各々が場所柄あり得ない whizzpoppers を盛大に繰り広げることになる。

4. 擬似父娘関係と〈目に見えぬもの〉

原作では、最初 BFG に食べられてしまうのではと恐れる Sophie が、各国の human beans の味について BFG と言葉あそびを交えつつやり取りするうちに、次第に怖さを忘れるという設定になっている。つまり、この言葉あそびが Sophie の気持ちをほぐす重要な役割を果たしている³⁷⁾。さらに、BFG が自分は human beans は食べないと告げて安心した Sophie が BFG の言語能力を褒めるところで、BFG の方もこの小さな人間の女の子に好意を抱く。

'Words . . . is oh such a twitch-tickling problem to me all my life. So you must simply try to be patient and stop squibbling. As I am telling you before, I know exactly what words I am wanting to say, but somehow or other they is always getting squiff-squinddled around.'

'That happens to everyone,' Sophie said.

'Not like it happens to me,' the BFG said. 'I is speaking the most terrible wigglish.'

'I think you speak beautifully,' Sophie said.

'You do?' cried the BFG, suddenly brightening. 'You really do?'

‘Simply beautifully,’ Sophie repeated.

‘Well, that is the nicest present anybody is ever giving me in my whole life!’ cried the BFG.³⁸⁾

この後に原作では、BloodbottlerがBFGの洞窟に侵入して来てBFGがSophieを隠さなければならなくなる場面があり、それに続いて危機を乗り切った2人が前述のFroboscottleで盛り上がりすっかり仲よくなる場面がある。

上記の2つの場面に至るまでに2人が打ち解けていく原作の経緯は、言葉に依るところが大きいためか、映像作品ではFroboscottleとwhizzpopperを共に楽しむのが、2人が最初に打ち解ける場面となっている。夢の視覚化のみならず、SophieとBFGの間に構築される信頼関係という〈目に見えぬもの〉を描くのに、映像化作品では言葉に加え映像を駆使することが可能である。Spielberg版ではこの利点を活かし、上記の場面に加え、Dream Countryでの夢の捕獲の際、Sophieと共に捕らえた夢がSophieを気に入ったらしく、瓶の中で飛びながらSophieの顔を描くという原作にはない場面が挿入されている。この後、すっかり張り切って新たな夢を捕らえにSophieが走り去ると、BFGはこの瓶に‘Sophie’s Dream’というラベルを付ける。2人の間に成立した良好な関係が、言葉ではなく映像のみで表現される場面である。

実写版には、他に、原作にもアニメーション版にもないSophieの葛藤を描くための挿話がある。かつて、Sophieと同じようにBFGに連れられてGiant Countryに来て、それ以来共に暮らしていたが、最終的には他の巨人達に見つかって食べられてしまった男の子の話である。この挿話は、BFGが一度は人間との友情に挫折したという負の経験をもつことも表している。一旦は男の子と同じ運命を辿らぬようにと孤児院へ戻されるSophieが、自分は男の子と違って怖れないという勇敢さを示し、立ち去ろうとするBFGを思いとどまらせる。この挿話は、巨人退治の際に見せるSophieの豪胆さを示唆すると同時に、BFGとSophieがいずれは別々に暮らさざるを得なくなるという実写版のラストへの伏線であるとも考えられよう³⁹⁾。

さらに、巨人が英国で子ども達を捕らえては食べているという恐ろしい夢を調査して、QueenにそれをBFGが夢吹き笛で吹き込んで事実を知らせ、巨人退治をQueenの力添えを頼んでやり遂げようと、SophieとBFGが共に計画し実行する場面では、既に2人の間にゆるぎない信頼関係が成立していることが分かる。

この作品の結末は、原作と映像作品では異なる描かれ方をしている。原作では、WinsorのQueenの王宮の横に、BFGに合わせた大きさの家が建てられ、

その横に Sophie の家が建ち、2 人ともそこで暮らす許可を得ている。しかも、BFG は念願の象も手に入れている。この後 2 人は共に幸せに暮らすことから、Dahl らしいフェアリーテイルズ的な結末となっている。しかも、Sophie の教え方が上手くて BFG の英語力は素晴らしい上達を遂げ、ついにはこんな物語（それまで読者が読んできた *The BFG* そのものを指す）が書けるほどになったという結びとなっている⁴⁰⁾。実写版では、ラストで BFG の机の上に書きかけの物語が乗っていることから、原作を踏襲していることが推測される。

The BFG は、原作の冒頭にある献辞にも明記されているように、Dahl が亡き娘 Olivia に贈った物語である⁴¹⁾。7 歳という幼年期にこの世を去った Olivia は、家族からも離れた所へ逝ってしまった。背景にあるこの事実から、天涯孤独な Sophie が擬似父親である BFG とずっと共にいられるという設定は、原作者にとっては必要不可欠なものであったと考えられる。その点では、Sophie が褒美を放棄してまで、1 人で Giant Country へ立ち去ろうとする BFG を選ぶアニメーション版のラストの方が、この意を汲んでいる。実写版では、Sophie は王宮で暮らすことになり、BFG は Giant Country へ戻って行くが、Sophie が呼べばいつでも、marvellous ears をもつ BFG には Sophie の声が聞こえるということが示唆されて幕を閉じる。いずれの作品でも、異なる描かれ方はされているものの、2 人の関係が揺るぎないものであることが示されているといえよう。

注

- 1) 例えば、John Rowe Townsend は、著作 *Written for Children* (1974) において、*Charlie and the Chocolate Factory* (1964) を洪水のごとく溢れるお菓子から成る不快な作品だとみなす反面、*The BFG* のことは高く評価している。また、Dahl の伝記 *Roald Dahl: A Biography* (London: Faber and Faber, 1994) の著者 Jeremy Treglown も、以下の Dahl 作品への賛辞の中で、*The BFG* のみ作品名を挙げている。

Not all of them [Roald Dahl's books] will last. But the best — especially, *The BFG* — surely will. Like folk-tales, they draw on deep, widespread longings and fears. They bind characters, readers and writer into a private fangasy. They make you laugh and cry. They do all this with well-tried technical expertise, and in a way that is often a cryptogram of the life which produced them. (p. 9)

- 2) イギリスでは人間国宝的な存在とみなされている俳優 David Jason が BFG の声優を務めていることから、このアニメーションはイギリスでは非常に人気が高い作品である。

- 3) Spielberg 作品において BFG を演じたオスカー俳優 Mark Rylance や Sophie 役の Ruby Barnhill の演技もさることながら、作品そのものも、同監督の *E. T. the Extra Terrestrial* を想起させるとして、高い評価を受けている。(*Independence, Variety, Guardians* 等) 本作品が公開された年は、Dahl 生誕 100 年に当たる。
- 4) 本稿の論考には、それぞれ、以下の DVD を使用した。
アニメーション版: *Roald Dahl's The BFG: Big Friendly Giant*. Dir. Brian Cosgrove. Prism Leisure Corp., 1989.
実写版: *The BFG*. Dir. Steven Spielberg. Walt Disney Japan, 2017.
- 5) Quentin Blake の挿し絵が、Dahl の児童文学作品において重要な役割を果たしていることはよく知られている。Blake の躍動感を持つ線から描き出されるコミカルな味わいのある絵は、Dahl 作品のグロテスクな表現を緩和させる機能を果たしているといえよう。Treglown は、特に *The BFG* は、Blake と Dahl が仲介者を经ずに共作した Dahl としては稀な作品であることを指摘している。(*Roald Dahl* p. 213)
- 6) Roald Dahl, *The BFG* (New York: Puffin Books, 2016), p. 36.
- 7) *Ibid*, p. 55.
- 8) 読み書きを習得する前の英語圏の幼児が 'human beings (人間)' をこのように聞き間違えることが多いことから、ファンタジー作品で人間ではない種族が人間を称する際によく用いられる語である。BFG も巨人達も、知識不足から英語を正しく話すことができないという設定になっている。
- 9) これらの巨人の名前が複数の語を組み合わせた portmanteau words (カバン語) であり、Dahl らしい neologism (造語) の手法から成ることは、既に拙論 *Comic Vision: Roald Dahl's Light Fantasy for Children* (Diss. Seisen U, 2003) で言及している。
- 10) *The BFG*, pp. 72-76.
- 11) BFG の服装については、この巨人が初めてマントを脱いだ姿を見た Sophie の視点から、以下のように詳述されている。

... under the cloak he was wearing a sort of collarless shirt and a dirty old leather waistcoat that didn't seem to have any buttons. His trousers were faded green and were far too short in the legs. On his bare feet he was wearing a pair of ridiculous sandals that for some reason had holes cut along each side, with a large hole at the end where his toes stuck out. (*Ibid* p. 24)

古くて汚れた感じの皮のベストにはボタンがなく、ズボンの丈も脚に合っていないつんつるで、さらに履物も変わっているが(指先を出せるように両脇に穴があけてあるサンダル)、人間の衣服だということが分かる。

- 12) 2016 年 9 月、*The BFG* が日本で公開された際に発行されたパンフレット(ウォルトディズニー・ジャパン発行)所収の Spielberg へのインタビューでも明言されているように、巨人達は俳優たちの演技を基盤として CG を駆使したアニメーションで表現されている。これは、Spielberg によると、観客に違和感を抱かせぬよう、「実写のソフィーとアニメーションの巨人が同等にリアルな見た目」になるようにという

配慮に基づく。波多野哲朗が『映画とテクノロジー』（ミネルヴァ書房、2015）において指摘しているように、アニメーションと実写は限りなく近づいたと考えられる。（p. 260）

- 13) *The BFG*, p. 35.
- 14) *Ibid*, pp. 112–113. この本がDahlが愛読して、他の自作品でも言及することが多い Charles Dickens (1812–1870) の *Nicholas Nickleby* (1838–1839) であることは、映像作品のアニメ版でも実写版でも原作どおりである。原作ではBFGが読み書きを学ぶために読んだのも Dickens (BFG 語では ‘Dahl’s Chickens’) の本である。
- 15) この物語は、じつは言語を習得したBFGの作品だということが最後に明かされるのだが、常に子ども主人公の視点を採用し、子ども読者にとって分かりやすい記述となるように工夫されたDahlの児童文学作品の特徴をふまえている。Perry Nodelman が *The Hidden Adult: Defining Children’s Literature* (Baltimore: The Johns Hopkins UP, 2008) で述べているように、このような工夫は児童文学作品にはよく見られる語りの手法である。（pp. 210–211）さらに Aidan Chambers は、‘The Reader in the Book: Notes from a Work in Progress’ (Robert Bator 編纂 *Signposts to Criticism of Children’s Literature* 所収) において、児童文学作品における Dahl の語りは大人作者が物語を巧みに操作する技法であるという指摘をしているが、語り手である大人作者と異なる子ども主人公の視点を採用することで、常に視る側には隠された事実や事物が存在することになり、語る側が優位に立つことが可能となるのは、言うまでもない。
- 16) *The BFG*, pp. 166–168. (下線筆者)
- 17) Jonathan Swift (1667–1745) の *Gulliver’s Travels* (1726) では、この場面は以下のように記述されている。時代や対象読者による英語の難易度の差異以外にも、両者は文体や語りの手法が異なり、比較してみると興味深い。

He descended from the Stage, and commanded that several Ladders should be applied to my [Gulliver’s] Sides, on which above an hundred of the Inhabitants mounted and walked towards my Mouth, laden with Baskets full of Meat, which had been provided and sent thither by the King’s Order upon the first Intelligence he received of me. I observed there was the Flesh of several Animals, but could not distinguish them by the Taste. There were Shoulders, Legs, and Loins shaped like those of Mutton, and very well dressed, but smaller than the Wings of a Lark. I eat them by two or three at a Mouthful; and took three Loaves at a time, about the bigness of Musket Bullets. They supplied me as fast as they could, shewing a thousand of Marks of Wonder and Astonishment at my Bulk and Appetite.

- 18) Dahl, *The BFG*, pp. 163–164. 尚BFGが用いる食器についても詳しく記されており、フォークとスプーンは未使用の庭仕事用の熊手と鋤を、ナイフは朝用の居間に飾られている「チャールズ1世の首を斬った (cut off the head of the King Charles the First)」巨大な剣をよく洗って代用品にする。さらに、コーヒーカップは、台所で

- いちばん大きな4.5リットル（1 gallon）も入る磁器の水差しである。（*Ibid*, p. 165）
- 19) Mr Tibbsという執事は、Dahlの他の作品にも（児童文学作品に限らず）登場する名執事である。このように、名前を明記するのも、読者が登場人物に親近感を抱きやすくするためのDahlの工夫である。
 - 20) BFGのモデルがDahl自身であることはよく知られているが、Blakeは*The Roald Dahl Treasury*（London: Jonathan Cape, 1997）の表紙に本を手鏡のように顔の前に掲げるBFGを描いており、その本の表紙にはDahlの顔写真が施されている。
 - 21) Dahl, *The BFG*, p. 32.
 - 22) *Ibid*, pp. 43-47. BFGのこの優れた聴覚については、Dahlの先行作品である一般読者向け短編集*Someone Like You*（1952）所収の‘The Sound Machine’において、既に「何でも聞こえ機」として描かれている。この世のあらゆる音を拾ってしまうことから、切り取られる花の悲鳴まで聞こえるという恐ろしい話は、Sophieが怖がるBFGの説明と一致する。
 - 23) *Ibid*, p. 33.
 - 24) Cosgroveは、DVDの特典映像として収録されているインタビューでも、夢とDream Countryを表現する上でCGは大きな役割を果たしたと述べている。
 - 25) *Ibid*, p. 44. 映像版では、BFGの優れた耳には、孤児院で決して幸せではない生活を送るSophieの寂しい心の声が聞こえたという設定になっている。BFGがSophieを自分の世界に連れて来るのも、姿を見られたからではなく寂しそうだったからである。
 - 26) 夢を吹き込む巨人という発想は、既に本作品に先駆けて、*Danny the Champion of the World*（1975）という先行作品の中で、主人公であり語り手のDannyという男の子に「おはなし」が上手な父親が語るBFGという巨人の話として登場している。さらに、Dahlの三女Ophelia Dahlが*The Roald Dahl Treasury*の冒頭に収録されているエッセイ‘About My Father’で回想しているように、Dahlは学校で嫌なことがあった娘のために、自分がこの夢吹き巨人に扮したことがある。Opheliaは、夜更けに窓辺で音がしたために目を覚まし、窓から長いトランペットのような物が差し入れられ、きらきら輝く粉が部屋の中に吹き込まれるのを目撃する。すぐに子どもにも分かってしまうのだが、じつはその正体は、庭から子ども部屋の窓に梯子を立てかけ、ステッキを吹き込み笛に見立て、蛍光塗料で着色された粉を部屋の中に撒くDahl本人だったのである。（pp. 8-9）
 - 27) Dahl, *The BFG*, p. 80.
 - 28) BFGの走り方は、あまりに大股で走るので殆ど足が地面についていないかのように見えるが、アニメーション版では明らかに空中を飛んでいるように描かれ、実写版でもまるで空中走行をしているかのように見える走り方をしている。
 - 29) Dahl, *The BFG*, p. 82, pp. 91-92. Jackが巨人にとって恐ろしい存在なのは言うまでもないが、原作と同様アニメーション版では、子ども視聴者を意識してBFGがSophieに‘Jack the Giant Killer’について説明してやる。
 - 30) Frobbscottleは、*Oxford Roald Dahl Dictionary*（Oxford: Oxford UP, 2016）では、以下のように説明されている。

froboscottle noun

Froboscottle is a green fizzy drink that the BFG and other giants drink instead of water. Unlike **snozzcumpers**, it tastes delicious to giants. The bubbles in froboscottle sink down rather than rise up, so if you drink a lot of it, you will soon be **whizzpopping** (even if you are the Queen).

'Here is froboscottle!' he cried, holding the bottle up proud and high, as though it contained some rare wine. *'Delumptious fizzy froboscottle!'* he shouted. — THE BFG (p. 93)

さらに、この辞書では、韻を踏むのに用いるとよさそうな語の項目には 'Ringbelling Rhymes' という見出しも付されているが、この語にもそれが付いていて、'Try rhyming with *bottle* or *axolotl* (a type of Mexican newt)' と書かれている。[Dahl の辞書]らしい注釈である。

31) Dahl, *The BFG*, p. 49.

32) *Ibid*, p. 67.

33) Mary Poppins おじの誕生日が金曜日と重なった時だけという限定条件つきである上に、ガスは発生せずお腹の中を満たして身体を軽くするという違いはあるものの、Pamela Lyndon Travers (1906–2004) 作 *Mary Poppins* (1934) 第3章 'Laughing Gas' を想起させる発想である。

34) *The New York Times* (18 July 2016) 所収の '5 Reasons to love *The BFG* animated film' では、この 'The Wizzpopper Song' をアニメーション版を好む理由の1つに挙げている。このサイトでは、視聴することもできる。<http://www.themetropolist.com/film/> (2016年12月27日閲覧)

尚、Cosgrove は、DVD に特典映像として収録されているインタビューの中で、Mel Stuart 監督による *Willy Wonka and the Chocolate Factory* (1971) を Dahl が好きではなかったことを大変気にしていたので、原作者の生前に作られた本作を Dahl が気に入ったと分かった時安堵したと述べている。Dahl が Stuart 作品を嫌っていたことは周知の事実だが、Donald Sturrock は *Storyteller: The Authorized Biography of Roald Dahl* (New York: Simon & Schuster, 2010) の中で、Dahl が最終的にはこの作品を許容したことにも言及している。(p. 494)

35) Dahl, *The BFG*, p. 171.

36) *Ibid*.

37) 本作品における言葉あそびについては、既に前述の拙論においても分析したが、これに先行する2001年刊行の拙論 'The Lore and the Language in *The BFG*' (清泉女子大学大学院『清泉人文科学研究科論集』第7号所収) でも詳述している。また、実写版の日本公開に合わせて昨年出版された『多聴多読マガジン』(コスモピア)の10月号においても、クリストファー・ベルトンが詳しく解説している。(pp. 96–103)

38) Dahl, *The BFG*, p. 53.

39) Jack Zipes が著書 *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-tale Films* (New

York: Routledge, 2011)でも指摘しているように、古典的な文学作品の場合には特に、映像作品では作り手の解釈が挿入されることが多いが、この挿話もBFGがこれまで一度も人間の子どもと個人的に関わったことがないはずはない、という解釈から加えられたと考えられよう。子ども主人公が別世界での冒険を通して成長する様子も、古典的な作品とその映像作品における顕著な特徴である。(pp. 284-285) 実写版*The BFG*でも、この挿話によって、子ども主人公Sophieが別世界で成長を遂げることがより明示されるともいえよう。

- 40) じつは、主要登場人物が書き手だったという結びは、Dahlの他の児童文学作品でも用いられており、*James and the Giant Peach*も同様の終わり方をしている。さらに、終始一人称で語られる*Danny the Champion of the World*では、冒頭でDannyがこれから自分の物語を始めるという自己紹介をする。
- 41) *The BFG*の出版は、Oliviaの死後20年目のことであった。
エンドロールから分かるように、Spielberg版は、*E. T. the Extra-Terrestrial*の脚本家としても有名なMelissa Mathisonに捧げられている。*The BFG*の脚本はMathisonにとっての遺作となった。